

(19) 대한민국특허청 (KR)
(12) 공개특허공보 (A)

(51) Int. Cl. ⁷
G06F 17/60

(11) 공개번호 특2001 - 0113258
(43) 공개일자 2001년12월28일

(21) 출원번호 10 - 2000 - 0033515
(22) 출원일자 2000년06월19일

(71) 출원인 (주) 엔웍스
이교용
서울 서초구 양재1동 5 - 6 옥토빌딩 7층
(72) 발명자 이교용
서울시 강남구 일원동 731번지 한솔마을 아파트 105 - 201호
(74) 대리인 원태영

청구범위 : 있음

(54) 디지털 콘텐츠 유료로 제공하는 개인 콘텐츠 제공 사업자의 수익 분배 방법 및 관리 시스템

본 발명은

본 발명은 디지털 콘텐츠 개발자와 인터넷 소비자 사이의 전자상거래 모델에 관한 것으로, 온라인 상에서 디지털 콘텐츠를 유료로 제공하는 콘텐츠 제공자에게 광고를 매개로 하여 발생하는 수익을 분배하는 지적 재산 관리 시스템 기술에 관한 것이다.

본 발명은 디지털 콘텐츠 개발자와 인터넷 소비자 사이에 광고를 매개로 하여 콘텐츠 작품의 조회수, 조회 시간 등에 따라 콘텐츠 시청률을 평가하고, 광고 또는 콘텐츠 유료 수입을 수익 분배율에 따라 온라인 상에서 정산함으로써, 콘텐츠 개발자에게는 합리적 수익 배분 방식을 제공하고 광고주에게는 효율적인 광고 효과를 기대하게 할 수 있다.

또한, 본 발명은 향후 인터넷 콘텐츠의 주요 제공 소스가 될 개인 CP (contents provider; 콘텐츠 제공자)들의 지적 재산을 보호 관리하여 줌으로써, 디지털 콘텐츠 개발자를 양성하는 효과도 기대할 수 있다.

본 발명은

도 1

본 발명은

콘텐츠 개발자, 웹, 인터넷, 수익 분배, contents provider.

본 발명은

도면의 간단한 설명

도1은 본 발명에 따른 디지털 콘텐츠 제공 시스템의 구성을 나타낸 도면.

도2는 본 발명에 따른 디지털 콘텐츠 중개 서버의 콘텐츠 제공 방법의 일처리 흐름도.

도3은 본 발명에 따른 디지털 콘텐츠 중개 웹 서버의 수익 분배 시스템을 나타낸 도면.

< 도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명 >

100: 콘텐츠 중개 웹 서버

110: 회원 데이터베이스

120: 디지털 콘텐츠 데이터베이스

130: 광고 데이터베이스

200: 콘텐츠 개발자

300: 인터넷 소비자

400: 인터넷 망

발명의 상세한 설명

발명의 목적

종래 기술에 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 디지털 콘텐츠(digital contents) 개발자와 인터넷(internet) 사용자 사이의 전자 상거래(e-commerce) 모델에 관한 것으로, 온라인(on-line) 상에서 디지털 콘텐츠를 유료로 제공하는 개인 콘텐츠 제공자(CP; contents provider)에게 광고를 중간 매개로 하여 발생한 수익 분배를 통해 개인 CP 사업자의 수익을 관리하는 지적 재산 관리 시스템 및 방법에 관한 것이다.

인터넷 상에서 사이버 거래를 수행하는 네티즌(netizen)의 숫자가 폭발적으로 증가함에 따라서, 인터넷 쇼핑물, 경매, 구인/구직, 사이버 무역, 사이버 증권 및 금융, 원격 의료 사업 등 인간 생활의 전반에 있어서 온라인 시장의 규모가 확대되고 있다. 특히, 애니메이션(animation), 음악, 소설, 게임 등과 같은 디지털 콘텐츠(digital contents)를 유료로 제공하고 있는 콘텐츠 제공 사업은 광고를 통한 수익 사업으로 발전하고 있다.

그런데, 종래 기술에 따른 애니메이션을 제공하는 인터넷 사이트의 경우, 사이트를 운영하는 서버 운영자는 애니메이션을 제작하는 개인 CP 사업자들로부터 만화, 캐릭터 애니메이션 등의 디지털 콘텐츠를 제공받아, 일반 인터넷 소비자들에게 유료로 요금을 받고 전술한 만화 또는 애니메이션을 감상하도록 하는 방식을 사용하고 있다.

전술한 종래 방식에 따른 디지털 콘텐츠 배급 방식은, 개인 CP 사업자가 제공한 콘텐츠의 열람 횟수, 즉 인기도, 또는 광고 효과 등에 따라 과학적으로 산출된 수익 분배의 원칙에 의존하지 못한 단점이 있다.

더욱이, 종래 기술에 따른 인터넷 광고 모델은 인터넷 상에서 네티즌들의 특정 광고를 열람하도록 하고, 이에 따라 네티즌들에게 포인트를 적립시켜 주는 방식에 기초하고 있다. 그런데, 종래 기술에 따른 인터넷 광고 방법은 네티즌들이 디지털 콘텐츠 제공자의 서비스를 제공받기 위하여는 강제적으로 광고물을 열람하여야 한다는 억압적 강요감 또는 불쾌감을 네티즌들에게 갖도록 할 수 있는 문제점이 있다.

또한, 종래 기술에 따른 콘텐츠 제공 사업자의 광고를 통한 수익 모델은, 인터넷 사용자가 적절한 포인트를 전자상거래로 도출시키기에는 한계성이 있는 문제점이 있다.

따라서, 종래 기술에 따른 콘텐츠 제공 사업자의 광고를 통한 수익 모델은, 광고주의 광고를 네티즌들에게 열람하도록 하여 적절한 포인트에 따라 특정 디지털 콘텐츠를 제공하게 되므로, 개인 콘텐츠 제작자가 직접 네티즌들에게 콘텐츠를 제공하여 수익을 분배할 수 있고, 개인 콘텐츠 제작자의 수익을 합리적으로 분배하고 관리하는 지적 재산 관리를 위한 미들웨어 시스템으로서의 기능을 발휘하는데 미흡한 점이 있다.

본 발명의 제1 목적에 부가하는 기술적 과제

따라서, 본 발명의 제1 목적은 인터넷 상에서 디지털 콘텐츠를 유료로 제공하는 콘텐츠 제공자에게 콘텐츠 기반의 수익을 분배하고 관리하는 지적 재산 관리 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

본 발명의 제2 목적은 상기 제1 목적에 부가하여, 디지털 콘텐츠를 개발하는 개인 CP 개발자들에게 자신의 개발 콘텐츠에 대한 가치를 확인하게 하고, 평가를 통해 수익을 할당 받음으로써, 인터넷 상에 디지털 콘텐츠의 새로운 유통 모델 및 시스템을 제공하는데 있다.

본 발명의 제3 목적은 상기 제1 목적에 부가하여, 인터넷 상에서 디지털 콘텐츠를 제공받는 네티즌들에게 자신이 원하는 방식으로 대가를 지불하고 상기 디지털 콘텐츠를 즐기도록 하는 콘텐츠 관리 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

본 발명의 제4 목적은 상기 제1 목적에 부가하여, 인터넷 상에서 디지털 콘텐츠를 제공받는 네티즌들에게 적합한 광고를 열람하게 함으로써 광고주에게 광고 효과를 극대화시켜 줄 수 있는 콘텐츠 관리 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

본 발명의 구성 및 작용

상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명은 인터넷 상에서 디지털 콘텐츠를 네티즌들에게 제공하는 웹 서버 시스템에 있어서, 상기 웹 서버는 상기 네티즌의 회원 정보와, 상기 디지털 콘텐츠를 무료로 제공받는 경우 상기 네티즌의 광고 열람 방법 및 적합 광고 카테고리를 포함한 내용을 저장하는 회원 데이터베이스; 상기 웹 서버가 제공하는 디지털 콘텐츠를 저장하는 콘텐츠 데이터베이스; 상기 네티즌에게 상기 회원 데이터베이스에 저장된 회원 정보를 참조하여 적합한 광고를 제공할 수 있도록 광고 콘텐츠를 제공하는 광고 데이터베이스; 및 상기 디지털 콘텐츠의 조회수, 시청 시간, 다운로드 횟수, 내부 평가 레벨 중 어느 하나 또는 이들의 조합을 포함한 척도로서 수익 분배율을 계산하여 상기 디지털 콘텐츠의 수익 분배율을 저장하는 평가 데이터베이스를 포함하고, 상기 디지털 콘텐츠와 관련하여 발생한 수익을 상기 디지털 콘텐츠 제공자에게 분배 및 관리하는 지적 재산 관리 시스템을 제공한다.

이하, 첨부 도면 도1 내지 도3을 참조하여 본 발명에 따른 콘텐츠 제공 사업자의 수익 분배 시스템 및 방법을 상세히 설명한다.

도1은 본 발명에 따른 디지털 콘텐츠 제공 시스템의 구성을 나타낸 도면이다. 본 발명에 따른 디지털 콘텐츠 제공 시스템은 애니메이션, 음악, 소설, 게임 등의 콘텐츠를 중개 서버를 통해 일반 인터넷 사용자들에게 제공하고, 콘텐츠 기반의 광고 수익을 분배하는 지적 재산 관리 시스템을 제공한다.

도1을 참조하면, 본 발명에 따른 콘텐츠 중개 웹 서버(100)와, 회원 데이터베이스(110), 디지털 콘텐츠 데이터베이스(120), 광고 데이터베이스(130), 평가 데이터베이스(140)가 도시되어 있다. 본 발명에 따른 회원 데이터베이스(110)는, 회원 가입 단계에서 입력된, 본 발명에 따른 콘텐츠 중개 웹 서버(100)가 제공하는 콘텐츠(예를 들어, 애니메이션 영화)의 시청료 지불 방법 등의 내용을 저장할 수 있다.

본 발명의 양호한 실시예에 따라, 인터넷 소비자(300)는 유료로 시청료를 지불할 수 있으며, 무료를 선택한 경우 콘텐츠 중개 웹 서버가 제공하는 광고물을 열람함으로써 누적한 포인트를 이용하여 애니메이션 콘텐츠를 시청할 수 있다. 본 발명에 따른 디지털 콘텐츠 데이터베이스(120)는 콘텐츠 개발자(200)가 제작하여 콘텐츠 중개 웹 서버(100)에 업로드하여 제공된 디지털 콘텐츠를 저장할 수 있다.

본 발명에 따른 광고 데이터베이스(130)는 회원 데이터베이스(110)에 저장된 인터넷 소비자(300)의 회원 정보를 참조하여 회원에 가장 적합한 광고를 제공할 수 있도록 다양한 광고 콘텐츠를 저장할 수 있다. 본 발명에 따른 광고 데이터베이스(130)는 회원이 로그인을 완료한 후 자신이 시청하고 싶은 애니메이션 콘텐츠를 선택한 경우, 회원 데이터베이스(110) 및 디지털 콘텐츠 데이터베이스(120)와 연동하여, 회원의 성향에 알맞는 로딩 타임(loading time) 광고 또는 피피엘(PPL) 광고 등을 제공할 수 있다.

본 발명에 따른 로딩 타임 광고란 회원이 애니메이션 콘텐츠를 시청하기 앞서서, 광고물을 시청하도록 하는 기술이다. 또한, 본 발명에 따른 피피엘 광고란 애니메이션 콘텐츠 내에 광고 내용을 집어 넣어서 녹여든 광고물을 의미한다.

본 발명에 따른 평가 데이터베이스(140)는 콘텐츠 개발자(200)가 콘텐츠 중개 웹 서버(100)에 업로드하여 제공한 디지털 콘텐츠에 대하여, 인터넷 소비자(300)들이 클릭하여 시청한 작품 조회 횟수, 다운로드 횟수, 시청 시간 또는 프레임 수, 내부 평가 레벨 등에 의해 수익 분배율을 결정하여 저장한다.

본 발명에 따른 평가 데이터베이스(140)는 광고주로부터의 광고 수익과, 유료 콘텐츠 상영을 통한 수익을 포함하여 수익 분배율을 결정하여 저장할 수 있다. 본 발명에 따른 수익 분배율의 양호한 실시예로서, 각각의 콘텐츠의 광고 수익액과 내부 평가 기준(예를 들어, A에서 J까지 10등급)에 따라 분배율을 결정할 수 있다. 본 발명에 따른 유료 콘텐츠 수익 분배율의 양호한 실시예로서, 전체 작품에 대한 해당 작품의 조회수의 비율을 계산하여 선정된 비율로 수익을 배분할 수 있다.

도2는 본 발명에 따른 개인 콘텐츠 제공자 지적 재산 관리 방법의 일처리 흐름도이다. 도2를 참조하면, 인터넷 소비자(300)는 콘텐츠 중개 웹 서버(100)에 접속하여 사용자 인증(회원 로그인) 과정을 완료한다(단계 S600). 한편, 본 발명에 따른 웹 서버(100)는 회원 데이터베이스(110)에 저장된 회원의 취향, 접속 경로, 나이, 성별, 지역, 월소득, 학력 등을 분석하고(단계 S610), 회원 데이터베이스에서 현재 접속한 회원의 정보와 광고 데이터베이스(130)를 검색한다(단계 S620).

한편, 로그인 이후 회원 정보를 데이터베이스를 통해 각각의 웹 브라우저에 쿠키로 회원 정보를 셋팅할 수 있다. 또한, 로그인을 완료한 인터넷 사용자(300)는 시청하고 싶은 디지털 콘텐츠를 선택하게 되고(단계 S630), 예를 들어 캐릭터 애니메이션 작품을 감상하게 된다(단계 S640).

이 때에, 인터넷 소비자는 자신의 회원 정보를 바탕으로 송출된 광고 내용물을 로딩 타임 광고 형태로 보던가, 또는 피피엘 광고 방식으로 열람하게 된다. 즉, 인터넷 소비자(300)는 유료로 대금을 지급하고 애니메이션 영화를 시청하거나, 중개 웹 서버가 제공하는 광고물을 관람함으로써 애니메이션 영화를 볼 수 있게 된다.

이 때에, 광고물의 단가를 산출하고 사용자가 로딩 타임 광고물을 열람한 횟수 또는 광고물이 녹아들어 있는 콘텐츠를 열람한 시간에 기초하여 시청료를 산출할 수 있다. 한편, 콘텐츠 개발자(200)의 콘텐츠에 대한 조회수가 증가하게 되고(단계 S650), 각 클릭수는 애니메이션 작품 목록 데이터베이스(120)에 클릭수를 증가하여 저장한다.

본 발명에 따른 콘텐츠 중개 웹 서버 시스템은 개인 지적 재산 관리 프로세스(150)를 이용하여, 수익 분배율을 계산하고 수익 분배율에 따라 수익을 자동 온라인 이체를 하고, 월별 또는 일별 조회수 및 조회 시간 등을 모니터링할 수 있다.

도3은 본 발명에 따른 디지털 콘텐츠 중개 웹 서버의 수익 분배 시스템을 나타낸 도면이다. 도3을 참조하면, 인터넷 소비자(300)가 애니메이션 콘텐츠를 클릭하여 작품 감상을 진행하게 되면(단계 S640), 본 발명에 따른 콘텐츠 평가 프로세스 모듈(170)은 작품 조회수(편수 포함), 시청 시간(프레임 수), 다운로드 수, 내부 평가 레벨에 따라 수익 분배율을 결정(단계 S645)하여 평가 데이터베이스(140)에 저장할 수 있다.

또한, 본 발명에 따른 CP 제공자 지적 재산 관리 시스템은 온라인 자동 수익 이체 메뉴 또는 원클릭, 월별, 일별 수익 관리 메뉴를 제공하여, CP 제공자에게 수익을 배분할 수 있다.

선술한 내용은 후술할 발명의 특허 청구 범위를 보다 잘 이해할 수 있도록 본 발명의 특징과 기술적 장점을 다소 폭넓게 개설하였다. 본 발명의 특허 청구 범위를 구성하는 부가적인 특징과 장점들이 이하에서 상술될 것이다. 개시된 본 발명의 개념과 특정 실시예는 본 발명과 유사 목적을 수행하기 위한 다른 구조의 설계나 수정의 기본으로서 즉시 사용될 수 있음이 당해 기술 분야의 숙련된 사람들에 의해 인식되어야 한다.

또한, 본 발명에서 개시된 발명 개념과 실시예가 본 발명의 동일 목적을 수행하기 위하여 다른 구조로 수정하거나 설계하기 위한 기초로서 당해 기술 분야의 숙련된 사람들에 의해 사용되어질 수 있을 것이다. 또한, 당해 기술 분야의 숙련된 사람에 의한 그와 같은 수정 또는 변경된 등가 구조는 특허 청구 범위에서 기술한 발명의 사상이나 범위를 벗어나지 않는 한도 내에서 다양한 변화, 치환 및 변경이 가능하다.

2. 실시예

이상과 같이, 본 발명은 디지털 콘텐츠 개발자와 인터넷 소비자 사이에 광고를 매개로 하여 콘텐츠 작품의 조회수, 조회 시간 등에 따라 콘텐츠 시청률을 평가하고, 광고 또는 콘텐츠 유료 수입을 수익 분배율에 따라 온라인 상에서 정산함으로써, 콘텐츠 개발자에게는 합리적 수익 배분 방식을 제공하고 광고주에게는 효율적인 광고 효과를 기대하게 할 수 있다.

2.1. 광고 수익 범위

청구항 1.

인터넷 상에서 디지털 콘텐츠를 네티즌들에게 제공하는 웹 서버 시스템에 있어서, 상기 웹 서버는

상기 네티즌의 회원 정보와, 상기 디지털 콘텐츠를 상기 네티즌에게 제공하기 위하여 상기 네티즌이 선택한 광고 열람 방법 및 상기 네티즌의 취향에 적합한 광고 카테고리를 포함한 정보를 저장한 회원 데이터베이스;

상기 웹 서버가 제공하는 디지털 콘텐츠를 저장하는 콘텐츠 데이터베이스;

상기 네티즌에게 상기 회원 데이터베이스에 저장된 회원 정보를 참조하여 적합한 광고를 제공할 수 있도록 광고 콘텐츠를 제공하는 광고 데이터베이스; 및

상기 디지털 콘텐츠의 조회수, 시청 시간, 다운로드 횟수, 내부 평가 레벨 중 어느 하나 또는 이들의 조합을 포함한 척도로서 수익 분배율을 계산하여 상기 디지털 콘텐츠의 수익 분배율을 저장하는 평가 데이터베이스

를 포함하고, 상기 디지털 콘텐츠와 관련하여 발생한 수익을 상기 디지털 콘텐츠 제공자에게 분배 및 관리하는 지적 재산 관리 시스템.

청구항 2.

제1항에 있어서, 상기 웹 서버 시스템은

상기 네티즌이 로그인하여 특정 디지털 콘텐츠를 선택한 경우 상기 네티즌의 회원 정보를 상기 회원 데이터베이스로부터 조회하여, 상기 네티즌의 성향에 적합한 광고 콘텐츠를 상기 광고 데이터베이스로부터 추출하여 상기 네티즌에게 상기 디지털 콘텐츠와 함께 열람하도록 제어하는 콘텐츠 방영 제어 프로세스; 및

상기 네티즌이 선택한 디지털 콘텐츠에 대하여, 네티즌들의 조회수, 시청 시간, 다운로드 횟수, 내부 평가 중 어느 하나 또는 이들의 조합을 척도로 하여 상기 디지털 콘텐츠의 수익률을 산출하여 상기 평가 데이터베이스에 저장하는 개인 지식 재산 관리 프로세스

를 포함하는 지적 재산 관리 시스템.

장구항 3.

제2항에 있어서, 상기 콘텐츠 방영 제어 프로세스는 상기 네티즌에게 로딩 타임 광고, 피피엘 광고, 또는 배너 광고 중 어느 하나 또는 이들의 조합을 이용하여 상기 네티즌에 적합한 광고를 열람하도록 하고, 광고 열람 결과 누적된 포인트를 기초로 하여 상기 디지털 콘텐츠를 시청하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 지적 재산 관리 시스템.

장구항 4.

인터넷 상에서 디지털 콘텐츠를 네티즌들에게 광고를 매개로 하여 제공하는 방법에 있어서,

상기 네티즌은 콘텐츠 제공 웹 서버에 접속하여 회원 인증을 수행하고, 시청하고자 하는 디지털 콘텐츠를 선택하는 단계;

상기 콘텐츠 제공 웹 서버는 상기 광고를 상기 네티즌이 열람하도록 하는 단계; 및

상기 디지털 콘텐츠를 시청한 작품 조회수, 시청 시간, 다운로드 수, 내부 평가 기준 중 어느 하나 또는 이들의 조합을 기초로, 광고 수수액 또는 유료 방영 수익을 분배하여 상기 디지털 콘텐츠의 개발자에게 지급하는 단계

를 포함하는 디지털 콘텐츠 제공 방법.

장구항 5.

제4항에 있어서, 상기 네티즌이 디지털 콘텐츠를 선택하는 단계는

상기 네티즌이 회원 로그인을 수행하는 단계;

상기 웹 서버는 상기 네티즌의 취향, 접속 경로, 나이, 성별, 지역, 월소득, 학력 중 어느 하나 또는 이들의 조합을 분석하는 단계;

회원 데이터베이스와 광고 데이터베이스를 검색하여 상기 네티즌의 취향에 적합한 로딩 타임 광고 또는 피피엘 광고를 추출하는 단계; 및

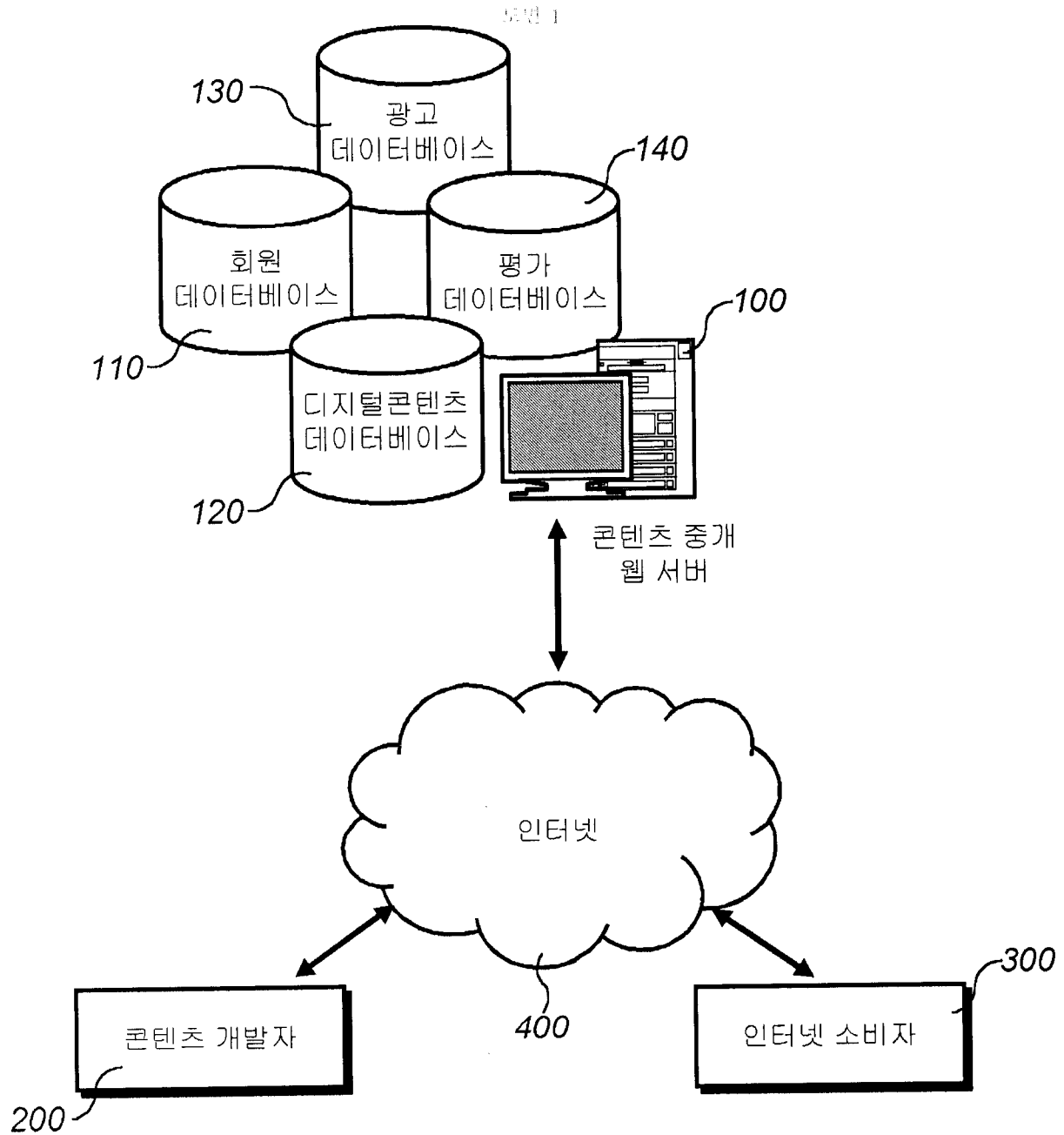
상기 네티즌의 회원 정보를 웹 브라우저에 쿠키로 셋팅하는 단계

를 더 포함하는 디지털 콘텐츠 제공 방법.

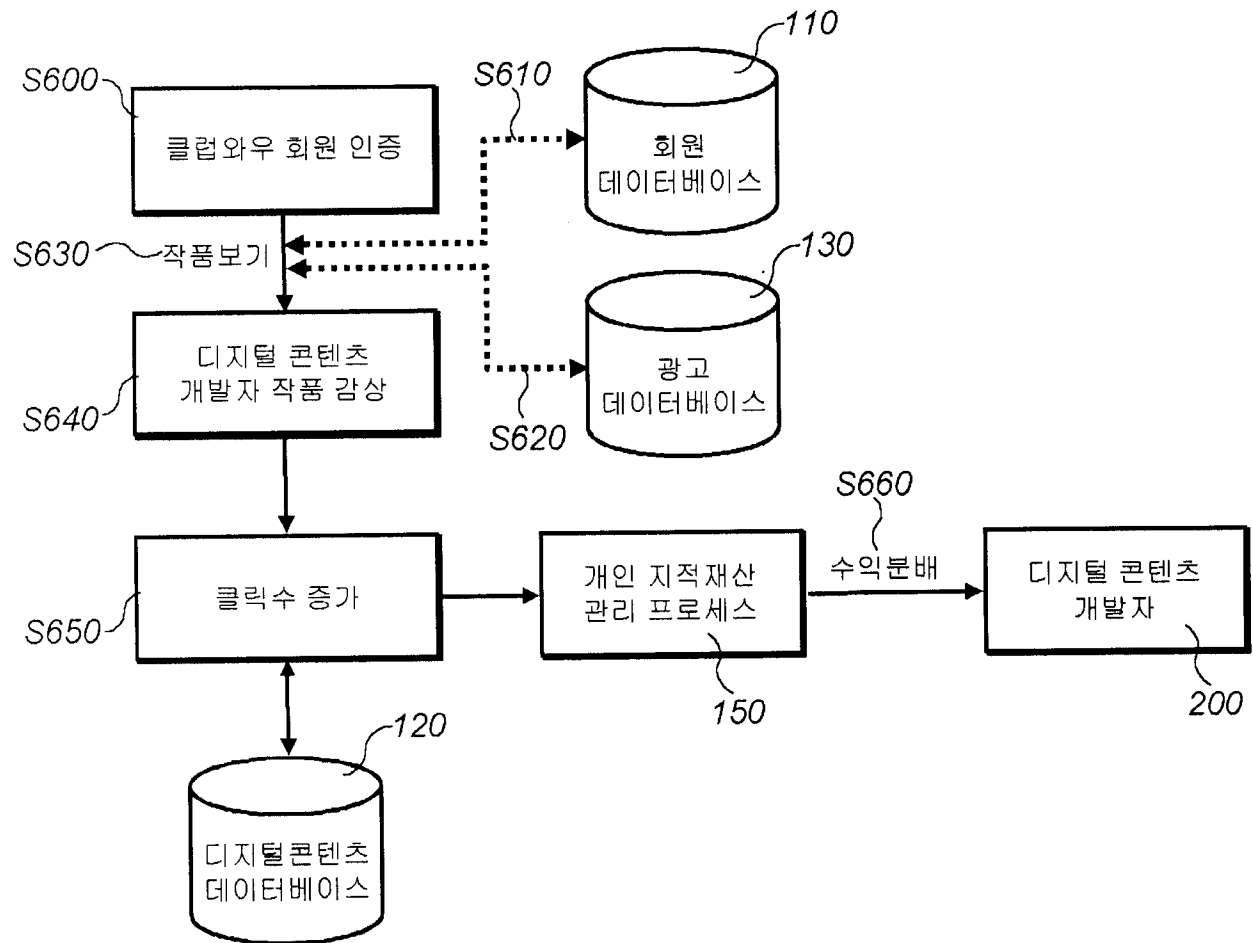
장구항 6.

제4항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠 개발자에게 수익을 분배 지급하는 단계는

상기 디지털 콘텐츠의 원별, 일별 조회수를 모니터하는 단계; 및
상기 수익 분배율에 따라 수익금을 자동 온라인 이체하는 단계
를 포함하는 디지털 콘텐츠 제공 방법.



도면 2



도면 3

